

Optimalisasi Peran Karang Taruna Dalam Mengembangkan Desa Wisata Melalui Pelatihan Desain Grafis Media Gawai (Studi Kasus Pada Desa Prajegan Kecamatan Sukorejo)

Latif Saiful Azis¹, Agus Setyawan²

¹ Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

² Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

Abstract

Prajegan village is one of the villages in the Sukorejo sub-district, known as a tourist village; it has 6 hamlets with tourism potential in different fields of art. This research aims to discover Karang Taruna's role in their participation in developing Prajegan Village as a Tourist Village, especially through social media. The research method uses the ABCD approach through interviews and field observations of the Prajegan Village Heads, Karang Taruna, and the Prajegan Village Community research subjects. The result of this research is to develop creativity and overcome the boredom of Karang Taruna members through graphic design training using mobile media. From this activity, Karang Taruna's creativity in social media will increase so that the role in supporting the development of the Prajegan Tourist Village becomes better.

Keywords

Gawai; Graphic Design; Development; Karang Taruna; Tourist Village

Corresponding Author

Latif Saiful Azis

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; latifsaifulazis@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Manusia adalah sebagai makhluk sosial dimana ia tidak dapat hidup tanpa orang lain, setiap manusia memerlukan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap manusia lainnya dalam rangka menjalani kehidupannya. Sinergi antar manusia inilah yang dapat membangun kepribadian manusia secara personal, kemudian dari sinergi antar kepribadian manusia tersebut cikal bakal peradaban terbentuk. Peran pengaruh manusia lain dalam kehidupan seseorang sangatlah besar. Dimana faktor lingkungan sangat besar dampaknya bagi kehidupan seseorang dimasa yang akan datang. Salah satu bentuk sinergi sosial dalam kehidupan sehari-hari yang diakui dan terorganisasi salah satunya adalah Karang taruna.

Berdasarkan Undang-undang No.40 Tahun 2009 bahwa organisasi kepemudaan dibentuk oleh pemuda dan berfungsi untuk mendukung kepentingan nasional, memberdayakan potensi, serta mengembangkan kepemimpinan, kewirausahaan, kepeloporan. Dalam hubungan ini pemuda mempunyai cukup banyak kesibukan yang produktif dalam waktu luangnya. Karang Taruna adalah



suatu organisasi kepemudaan yang ada di Indonesia dan merupakan sebuah wadah tempat pengembangan jiwa sosial generasi muda, Karang Taruna tumbuh atas kesadaran dan rasa tanggung jawab sosial dari masyarakat dan untuk masyarakat itu sendiri khususnya generasi muda yang ada di suatu wilayah desa, kelurahan atau komunitas sosial yang sederhana, terutama bergerak pada bidang-bidang kesejahteraan sosial (Angkasawati, 2018).

Organisasi ini secara Undang-undang resmi berada dibawah naungan pemerintah desa, dan mendapatkan anggaran operasional dari pemerintah desa sesuai dengan hasil musyawarah desa. Beranggotakan para pemuda desa dan atau mereka yang memiliki semangat membangun kepemudaan. Organisasi karang taruna biasanya cenderung bergerak ke arah kegiatan sosial, seperti baksos, kerja bakti, donor darah, dan sebagainya. Tidak hanya itu karangtaruna juga bergerak dibidang olahraga, kesenian maupun keagamaan.

Tujuan Karang Taruna antara lain untuk mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan setiap anggota masyarakat yang berkualitas, terampil, cerdas, inovatif, berkarakter, dan memiliki kesadaran serta tanggung jawab sosial dalam mencegah, menanggulangi, dan mengantisipasi berbagai masalah kesejahteraan sosial, khususnya generasi muda (Alfarizi, 2016).

Dari sudut pandang politik dan pemerintahan Karang taruna merupakan wadah aspirarasi para pemuda desa dan juga bisa menjadi tempat mengkritisi kebijakan pemerintah desa yang mungkin kurang sesuai dengan arah pembangunan kepemudaan. Karangtaruna juga merupakan tempat pengkaderan generasi penerus jajaran pemerintahan minimal di desa dimasa mendatang.

Desa wisata adalah desa yang dijadikan tempat wisata karena daya tarik yang dimilikinya. Desa wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung. Desa wisata disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993). Sebuah desa bisa dikatakan desa wisata adalah ketika desa tersebut mempunyai potensi pariwisata yang dapat dikembangkan. kemudian mempunyai tradisi, budaya, aksesibilitas kemudian sarana dan prasarana yang mendukung, keamanan, keteriban serta kebersihan yang terjaga (Rachmansyah et al., 2020).

Desa Prajegan sendiri telah dikenal luas sebagai Desa Wisata dikarenakan telah memiliki sebuah taman yang bernama "Alun-alun Sumringah". Terdapat fasilitas seperti taman bermain, toilet, mushola, maupun penjual aneka makanan dan minuman di tempat tersebut. Segala aktivitas Desa yang bersifat acara edukasi maupun hiburan serta kegiatan Karang Taruna dilaksanakan di tempat itu juga. Masyarakat Desa Prajegan dan sekitarnya juga sering berada di tempat tersebut, seperti ketika mengasuh anak, ataupun sekedar menghabiskan waktu pagi atau sore harinya.

Karang Taruna sebagai lembaga sosial memiliki peran vital dalam melakukan motivasi kepada para pemuda agar memiliki kesadaran hidup bermasyarakat yang tinggi, seperti yang telah dilakukan

Karang Taruna Suryo Pandhowo Desa Prajegan Kecamatan Sukorejo Kabupaten Ponorogo. Yang ikut serta dan memberikan dukungan penuh atas terselenggaranya program-program yang ada di pemerintah.

Sebagai wadah aspirasi para pemuda, Karang Taruna Suryo Pandhowo mampu menunjukkan eksistensi perannya dalam memperhatikan dan mempedulikan masalah sosial yang sedang dihadapi para pemuda di lingkungannya. Karang Taruna Suryo Pandhowo mampu menciptakan dan menampung kreasi bagi para pemuda di Desa Prajegan, berupa grup Angklung Suryo Pandhowo yang langsung diwadahi oleh Karang Taruna Suryo Pandhowo Desa Prajegan. Dalam menciptakan pemuda yang kreatif di Desa Prajegan, Karang Taruna Suryo Pandhowo dapat membantu dalam hal pengembangan keahlian maupun membuka lapangan pekerjaan bagi para pemuda-pemudi di Desa Prajegan.

Namun dalam perjalanannya dalam observasi yang kami lakukan Karang Taruna Suryo Pandhowo mengalami banyak sekali hambatan diantaranya yaitu kesibukan masing-masing anggota, kegiatannya masih monoton yaitu hanya berkumpul sebulan sekali untuk arisan, serta banyaknya anggota Karang Taruna yang pergi keluar Negeri, menikah muda maupun kerja di luar Kota. Keadaan tersebut membuat semangat Anggota Karang Taruna yang lain menjadi menurun dan mengakibatkan Organisasi tersebut tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.

Setelah beberapa kali kami berdiskusi dengan beberapa perwakilan dari Karang Taruna, kami ambil kesimpulan untuk memberikan sesuatu yang baru kepada Karang Taruna yaitu kami akan adakan sejenis pelatihan Desain Grafis yang hanya bermodalkan gawai. Desain grafis sendiri adalah proses komunikasi menggunakan elemen visual, seperti tipografi, fotografi, serta ilustrasi yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang disampaikan. Pada umumnya, desainer grafis banyak memanfaatkan gambar, foto, simbol dan berbagai bentuk bahasa serta elemen visual. Bentuk komunikasi visual tersebut sering dilengkapi dengan adanya huruf (Yahya et al. 2020).

Pelatihan ini kami pilih dengan alasan yaitu kemudahan dalam memperoleh alat dan bahannya namun tetap dapat memberikan manfaat yang besar terhadap Anggota Karang Taruna dan seluruh peserta pada umumnya. Selain itu diharapkan semangat Anggota Karang Taruna menjadi lebih baik dalam mengembangkan Organisasi itu sendiri, mengingat sudah ada Media Kreatif Desa yang turut serta mendukung perkembangan Desa melalui media sosial yang dikelola Karang Taruna yang juga membutuhkan sesuatu yang berhubungan dengan Desain Grafis. Sehingga Desa lebih berkembang melalui sektor media sosial.

Dari uraian diatas maka peneliti mengambil judul **“Opimalisasi Peran Karang Taruna Dalam Mengembangkan Desa Wisata Melalui Pelatihan Desain Grafis Media Gawai (Studi Pada Desa Prajegan Kec. Sukorejo Kab. Ponorogo).”**

2. METODE

Melihat adanya mayoritas anggota Karang Taruna menggunakan gawai, maka kami menggunakan metode pendekatan ABCD (Asset Based Community Development) untuk mendukung kegiatan pengabdian kami, yakni metode dengan memanfaatkan asset yang dimiliki masyarakat setempat yang dilihat dapat mendukung kegiatan pemberdayaan masyarakat. Metode pendekatan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi, dan pelatihan (Nasrulloh et al., 2021).

Dalam hal ini Anggota Karang taruna memiliki kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi. Mereka juga dapat dengan cepat menggunakan aplikasi-aplikasi yang ada dalam gawai mereka. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. (Nassarudin 2024). Gawai yang juga memiliki system kerja seperti computer memiliki beberapa aplikasi yang bisa di unduh secara gratis, dan salah satu aplikasi untuk desain grafis melalui media gawai adalah Pixellab. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu terintegrasi dengan aplikasi design berbasis android lainnya. Sehingga dalam penggunaannya, aplikasi ini mudah digunakan, simple, cepat dan efisien (Aisa 2022).

Metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan diantaranya:

a. Discovery (Menemukan)

Proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha. Dalam hal ini peneliti telah melakukan wawancara kepada Saudara Andi sebagai Ketua Karang Taruna Suryo Pandhowo Desa Prajegan.

b. Dream (Impian)

Dengan cara kreatif dan secara kolektif melihat masa depan yang mungkin terwujud, apa yang sangat dihargai dikaitkan dengan apa yang paling diinginkan. Setelah dilakukannya proses wawancara dapat diketahui bahwasanya beberapa anggota Karang Taruna berminat untuk mengembangkan kemampuan bermedia sosial mereka melalui Desain Grafis melalui gawai.

c. Design (Merancang)

Proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri. Dalam proses ini kami beserta para anggota Karang Taruna merencanakan untuk melakukan pelatihan desain grafis melalui gawai yang dimiliki masing-masing dari mereka.

d. Define (Menentukan)

Kelompok pemimpin sebaiknya menentukan ‘pilihan topik positif’: tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan. Pendampingan dengan masyarakat terlibat dalam Focus Group Discussion (FGD). Adapun langkah selanjutnya adalah para Anggota Karang Taruna memilih program yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka.

e. Destiny (Lakukan)

Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi tentang “apa yang akan terjadi.” Hal ini merupakan fase akhir yang secara khusus fokus pada cara-cara personal dan organisasi untuk melangkah maju (Sidik 2023). Langkah yang terakhir adalah melaksanakan kegiatan yang sudah disepakati untuk memenuhi impian para Anggota Karang Taruna yaitu dengan mengadakannya pelatihan Desain Grafis melalui media gawai. Dengan adanya pembekalan tersebut diharapkan para Anggota Karang Taruna dapat untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkannya sehingga dalam proses peran serta Karang Taruna dalam mengembangkan Desa melalui media Sosial menjadi lebih kreatif dan menarik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kuliah pengabdian masyarakat (KPM) 2024 peneliti beserta kelompok melakukan wawancara kepada beberapa Anggota Karang Taruna. Adapun hasilnya adalah Karang Taruna Suryo Pandhowo didirikan pada bulan Agustus tahun 2019, oleh Bapak Timbul selaku Kepala Desa Prajegan, Kecamatan Sukorejo, Kabupaten Ponorogo. Anggota dari Karang Taruna Suryo Pandhowo terdiri dari perwakilan anggota Karang Taruna di setiap Dusun. Tepatnya ada enam dusun di Desa Prajegan, yaitu Dusun Karang, Dusun Asem Kandang, Dusun Pacar, Dusun Mening, Dusun Jatisari, dan Dusun Krajan. Karang Taruna Suryo Pandhowo merupakan organisasi pemuda yang menampung kreasi atau kreativitas seluruh pemuda di Desa Prajegan. Karang Taruna Desa ini dibentuk dengan tujuan untuk memberikan wadah kepada pemuda-pemudi di Desa Prajegan untuk mengembangkan kreatifitasnya sesuai dengan bakat dan keahlian mereka masing-masing.

Kabupaten Ponorogo dikenal dengan julukan Kota Reog atau Bumi Reog karena merupakan daerah asal dari kesenian Reog. Sementara di Desa Prajegan juga mempunyai 2 grup kesenian reog, selain itu ada kesenian Ketoprak Ngesti Budhoyo, 2 Grup kesenian Gajah-gajahan, dan grup kesenian Unto. Berawal dari itu, Kepala Desa Prajegan mempunyai ide agar Desa Prajegan memiliki ciri khas tersendiri di bidang kesenian, beliau menyekolahkan enam anggota Karang Taruna Desa untuk belajar kesenian angklung di Kota Purwokerto, Jawa Tengah. Selain di bidang kesenian, Karang Taruna Suryo Padhowo juga memberi wadah bagi mereka yang tertarik di bidang olahraga, khususnya bola Voly dan di bidang Media yang bernama Media Kreatif Desa (MKD) yang dikelola oleh anggota Karang Taruna,

yang bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan oleh Pemerintah Desa kemudian mengunggahnya ke media sosial yaitu melalui facebook.

Kemudian di kisaran tahun 2019, Desa Prajegan mulai membangun sebuah taman yang berada di tanah yang awalnya digunakan untuk lapangan sepak bola di sebelah timur Balaidesa kurang lebih 500 m yang hampir tidak pernah digunakan. Bersama karang taruna, Desa Prajegan akhirnya berhasil membuat sebuah taman yang sekarang menjadi ikon desa Prajegan yang diberi nama “Alun-alun Sumringah”. Ditempat tersebut juga terdapat beberapa fasilitas umum, seperti Mushola, toilet, Warung, dan serta kantor BUMD. Sebagian besar kegiatan karang taruna juga dilaksanakan ditempat tersebut.

Adapun kegiatan yang telah dilakukan oleh Karang Taruna Suryo Pandhowo dalam berkontribusi bagi Desa Prajegan adalah:

- a. Branding Desa “Prajegan Sumringah”
- b. Menciptakan Lagu dan Video Clip “Prajegan Sumringah”
- c. Mendirikan grup Angklung Suryo Pandhowo dan menjadi grup angklung pertama di wilayah Kabupaten Ponorogo
- d. Mendirikan Media Kreatif Desa Prajegan, yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada seluruh masyarakat Desa Prajegan melalui Media Online
- e. Melestarikan Ketoprak Ngesti Budhoyo, yang telah banyak diminati oleh masyarakat Jawa Timur
- f. Melestarikan 2 Grup Kesenian Reog di Desa Prajegan
- g. Melestarikan 2 Grup Kesenian Gajah-gajahan di Desa Prajegan
- h. Melestarikan Grup Kesenian Unta di Desa Prajegan
- i. Melestarikan kegiatan Festival Layang-layang yang telah berprestasi dalam Kejuaraan Nasional.
- j. Melestarikan Kegiatan Olahraga Bola Volley yang telah mendapat banyak prestasi di Kejuaraan Daerah

Dari sinergi antara Pemerintah Desa, Karang Taruna dan Masyarakat di Desa Prajegan dalam membangun disektor pariwisata, akhirnya saat ini Desa Prajegan dikenal sebagai Desa wisata ditingkat Kabupaten maupun Provinsi. Meliputi wisata Kesenian, wisata Taman, maupun wisata media sosial. Dalam hal ini Karang Taruna berperan sangat aktif dalam mendukung ataupun menciptakan ide-ide kreatif agar Desa Prajegan menjadi lebih maju, terutama di sektor pariwisatanya.

Dari hasil observasi yang kami lakukan selama dua minggu sering berkolaborasi dalam berbagai kegiatan bersama Karang Taruna, kami tawarkan untuk mendalami Desain grafis menggunakan gawai. Dalam Oraganisasi Karang Taruna Suryo Pandhowo desa Prajegan anggota berasal dari perwakilan dukuh masing-masing, diantaranya yaitu Dukuh Karang, Dukuh Asem Kandang, Dukuh Pacar, Dukuh

Mening, Dukuh Jatisari, dan Dukuh Krajan. Dari berbagai perwakilan anggota tersebut terdapat penanggung jawab dibidang kreatifitas media social, mereka juga tergabung dalam tim Media Kreatif Desa untuk saling mendukung dalam berkreaitifitas di media sosial.

Untuk melakukan kegiatan pelatihan Desain Grafis dalam rangka mendukung kreatifitas Karang Taruna Suryo Pandhowo Desa Prajegan ada tiga tahapan yang kami lakukan yaitu meliputi Perencanaan, Sosialisasi, dan Pelaksanaan kegiatan. Pada bab ini peneliti akan mendiskripsikan mengenai kegiatan tersebut.

Pada tahap pertama perencanaan, peneliti bersama kelompok berdiskusi tentang hasil wawancara serta observasi pada Organisasi Karang Taruna Suryo Pandhowo. Setelah kami temukan tema yang tepat yaitu Pelatihan Desain Grafis menggunakan media gawai, mengingat semua anggota Karang Taruna memilikinya, selain itu aplikasinya juga mudah di dapatkan dengan cara mengunduhnya di playstore secara gratis. Aplikasi tersebut bernama pixellab yaitu sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat pamphlet, flayer media sosial maupun benner. Kelebihan dari aplikasi ini yaitu terintegrasi dengan aplikasi design berbasis android lainnya. Sehingga dalam penggunaannya, aplikasi ini mudah digunakan, simple, cepat dan efisien (Ahmad 2021)

Tahap kedua kegiatan adalah sosialisasi, yaitu melakukan komunikasi bersama Pemerintah Desa Prajegan, Karang Taruna maupun masyarakat sekitar mengenai waktu dan tempat pelaksanaan. Tujuannya adalah agar informasi tentang program ini dapat terlaksana dengan dukungan dari berbagai pihak, serta informasinya dapat di terima oleh berbagai pihak juga terutama Karang Taruna.

Setelah melakukan tahap sosialisasi, selanjutnya adalah tahap ketiga yaitu pelaksanaan pelatihan Desain Grafis menggunakan media Gawai. Pelatihan ini kami laksanakan dalam waktu sekitar yaitu 2 sampai 3jam pada tanggal 26 Juli 2024 yang dimulai pada jam 20.00 WIB yang bertempat di Balaidesa Prajegan. Narasumber kegiatan ini adalah anggota KPM kelompok kami juga yaitu saudara Aswin, dengan diikuti peserta 15 orang dari berbagai sub anggota Karang Taruna.

Narasumber menjelaskan tentang berbagai pengetahuan dari mulai cara mengunduh aplikasi di gawai peserta, cara menggunakan berbagai fitur yang ada di aplikasi dan membuat sebuah poster yang bertema kemerdekaan. Narasumber juga menjelaskan secara detail tentang tatacara penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi tersebut, serta tidak lupa memberikan sesi Tanya jawab kepada peserta untuk mendalami materi. Kemudian para peserta mencoba mempraktikanya pada gawai masing-masing. Acara tersebut berakhir pada pukul 22.00WIB, secara keseluruhan acara berjalan lancar walaupun kedatangan peserta sedikit terlambat karena kesibukan masing-masing. Meski demikian peneliti sangat bersyukur dan sangat berterima kasih kepada Pemerintah Desa Prajegan, serta para peserta yang telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.



Gambar 1: Foto pelaksanaan kegiatan



Gambar 2: Foto pelaksanaan kegiatan

Harapan kami dengan adanya pelatihan ini dapat mendukung kreatifitas Karang Taruna Suryo Pandhowo dalam peran sentralnya mengembangkan desa Pajegan sebagai Desa wisata. Yaitu dengan cara berkreaitifitas di media sosialnya. Selain itu juga bisa menambah semangat anggota Karang Taruna lainnya dalam mengikuti kegiatan.

4. KESIMPULAN

Desa Prajegan memiliki 6 Dusun, yaitu Karang, Asem Kandang, Pacar, Mening, Jatisari, dan Krajan. Dalam tiap dukuh terdapat banyak sekali pemuda yang memiliki kreatifitas yang berbeda-beda. Namun seiring perkembanganya banyak anggota Karang Taruna yang pasif karena kesibukan dan kebosanan karena kegiatan yang monoton. Dari permasalahan tersebut peneliti melakukan sejenis pelatihan untuk mengembangkan kreatifitas Karang Taruna yaitu pelatihan desain grafis menggunakan gawai. Dengan harapan kreatifitas dan semangat anggota Karang Taruna meningkat dan berkembang. Kemudian seiring dengan berkembangnya Karang taruna secara otomatis Desa Prajegan juga menjadi berkembang terutama dalam sektor wisatanya, meliputi wisata Taman, wisata Kesenian maupun wisata Media sosialnya, hingga pada akhirnya Desa Prajegan memiliki branding sebagai Desa Wisata.

REFERENSI

- Ahmad, A. Z., & Handayani, S. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN LOGO DENGAN APLIKASI PIXELLAB PESANTREN MAHASISWA UNILAK (PMU). *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 1(1), 1-6.
- Aisa, A., Afyuddin, M. S., Sulaikho, S., Noviati, W. P., & Trengginas, F. N. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Pixellab di Desa Sidomulyo. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 124-127.
- Alfarizi, M. (2016). Komunikasi Organisasi Karang Taruna Dalam Meningkatkan Motivasi Pemuda Kreatif. *Jurnal Komunikasi Penyiaran*, 1-64.

- [http://etheses.iainponorogo.ac.id/12750/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/12750/1/MOHAMMAD ALFARIZI KPI 211016084-dikonversi %281%29.pdf](http://etheses.iainponorogo.ac.id/12750/%0Ahttp://etheses.iainponorogo.ac.id/12750/1/MOHAMMAD%20ALFARIZI%20KPI%20211016084-dikonversi%20%281%29.pdf)
- Angkasawati. (2018). PARTISIPASI PEMUDA DALAM KARANG TARUNA DESA (Studi di Desa Ngubalan Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung). *Publiciana*, 11(1), 14–34. <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/137>
- Nasrulloh, M. F., Wahono, P., Amanah, F. N., Mufarrohah, C., & Satiti, W. S. (2021). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Open SID pada Sistem Administrasi Pemerintah Desa Gabusbanaran. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 142-146.
- Nasaruddin, N., Ilham, I., Nurdiniawati, N., & Alimudin, A. (2024). PENDAMPINGAN DAN PERAN TPQ UNTUK MENINGKATKAN BACA AL-QUR'AN DI DUSUN SORO BALI DESA KARAMPI. *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 29-41.
- Nuryanti, W. (1993). Laporan Konferensi Internasional mengenai Pariwisata. 2-3.
- Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2013 tentang Pemberdayaan Karang Taruna
- Rachmansyah, R. E., Afifuddin, & Widodo, R. P. (2020). PERAN KARANG TARUNA DALAM PENGEMBANGAN WISATA PANORAMA JURANG TOLEH (Studi Pada Desa Jatiguwi Kecamatan Sumberpucung Malang). *Respon Publik*, 14(1), 90–100. <http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/rpp/article/view/6055>
- Sidik, A., Fadhil, F., Romadon, L. D. N. A., Ramadhan, M. V., Sulistio, S. W. A., Putri, M. D., ... & Imas, A. N. (2023). Pendampingan Dan Sosialisasi Kepada UMKM Dengan Metode ABCD Sebagai Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat. *Kampelmas*, 2(1), 129-139.

